

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN MEDIA BERBASIS ICT
PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SEMESTER GENAP
SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Pendidikan Biologi**



**Disusun oleh:
ANA SURYANINGSIH
A 420 080 100**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN MEDIA BERBASIS ICT
PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SEMESTER GENAP
SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANA SURYANINGSIH

A 420 080 100

Disetujui untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Djumadi, M. Kes.
NIK. 807

Ika Rahmawati, M. Pd.
NIK.-

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN MEDIA BERBASIS ICT
PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SEMESTER GENAP
SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANA SURYANINGSIH

A 420 080 100

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Maret 2012
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

- | | | |
|----------------------------|---|---|
| 1. Drs. Djumadi, M. Kes | (|) |
| 2. Ika Rahmawati, M. Pd | (|) |
| 3. Dra. Tuti Rahayu, M. Pd | (|) |

Surakarta, 20 Maret 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Maret 2012

ANA SURYANINGSIH

A 420 080 100

MOTTO

*Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.
(Q.S Al-Mujadalah: 11)*

Kegembiraan karena ilmu itu akan lestari dan ketenaran karena ilmu itu akan kekal.

*Tanda kebodohan itu adalah membuang-buang waktu,
menunda-nunda taubat, menggantungkan kepada orang lain,
durhaka kepada orang tua dan menyebarkan rahasia orang lain.
(DR. 'Aidh al-qarni)*

*Terkadang kesulitan harus kamu rasakan dahulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu
(Penulis)*

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya, merubah yang tidak mungkin menjadi mungkin, merubah sulit menjadi mudah. Sujud syukurku kepadaMu ya Allah SWT atas kemudahan dan rizkiMu dengan hasil karya kecil ini penulis persembahkan kepada:

Ibunda tercinta, wanita paling mulia dalam hidupku. Nasehat Ibu menjadi kekuatanku.

Bapak tercinta yang selalu aku hormati dimanapun dan sampai kapanpun, karena beliau orang pertama yang mengumandangkan adzan di telingaku. Semoga Allah selalu memberi yang terbaik untuk Bapak seperti Bapak yang selalu mengusahakan yang terbaik buatku.

Adiku (Andi Apriliyanto) kau bagian dari hidupku tuk selamanya jaga persaudaraan kita. Terima kasih atas semua yang kamu berikan padaku.

Keluarga Besar Bani Mat isa dan Keluarga Besar Atmorejo

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan nikmat yang tidak ternilai harganya. Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan shabatnya. Atas izin-NYA penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN MEDIA BERBASIS ICT PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SEMESTER GENAP SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012"**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna memperoleh gelar kesarjanaan pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak melibatkan pihak yang telah rela meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, saran, bimbingan serta informasi-informasi yang diperlukan. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Djumadi, M.Kes, selaku Pembimbing utama yang telah ikhlas meluangkan waktunya dan sabar dalam membimbing, memberi arahan dan nasehat serta yang telah membimbing selama belajar di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Ibu Ika Rahmawati, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah ikhlas meluangkan waktunya dan sabar dalam membimbing dan memberi arahan serta nasehat.

3. Ibu Dra. Tuti Rahayu, M.Pd, selaku Pembimbing III yang telah ikhlas meluangkan waktunya dan sabar dalam membimbing dan memberi arahan serta nasehat.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan arahan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Bapak Tri Kuat, M. Pd selaku Kepala SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
6. Agus Riyanto, S. Pd, selaku guru biologi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yang telah memberikan masukan dan arahan serta membantu penulis selama melakukan penelitian tindakan kelas.
7. Siswa-siswi kelas XI IPA-1 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta atas partisipasi dan kerjasamanya.
8. Sahabat-sahabat istimewa, Winda, Nita, Arly, Purna, Titin, Asih, Rita, Efa, Cukma, Imah, Abang (miko) dan teman-teman Bio '08 ku, dimasa-masaku kalianlah yang terbaik.
9. Pondok Supinah-Sholikin dan MP3 kost Mb Nanda, Mb Putri, Mb Ajeng, Tika, Linda, Kamil, Nandul, Ratna, Lia, atas do'a dan dukungannya.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, semoga semua amal baik yang telah diberikan senantiasa mendapat ridho Allah SWT. Amin.

Wassalamualiakum Wr. Wb

Surakarta, Maret 2012

ANA SURYANINGSIH

A 420 080 100

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Perumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	8
1. Pembelajaran Biologi di Sekolah.....	8
2. Strategi <i>Role Playing</i>	11
3. Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	15
4. Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran	18
5. Hasil Belajar Siswa.....	21
6. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Pemikiran	27

D. Hipotesis	29
E. Indikator Pencapaian.....	29
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Prosedur Penelitian	31
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Instrument Penelitian.....	37
E. Validitas dan Reabilitas Soal.....	39
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.....	44
B. Dialog Awal.....	45
C. Hasil Pelaksanaan Tindakan	46
D. Pembahasan	62
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Variabel Keaktifan dan Indikator Afektif	30
3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas.....	31
3.2 Format Penilaian Keaktifan dan Aspek Afektif	38
4.1 Rekapitulasi Pembelajaran Menggunakan Strategi <i>Role Playing</i> dan Media Berbasis ICT.....	47
4.2 Rencana Pelaksanaan pembelajaran <i>Role Playing</i> dan Media Berbasis ICT Siklus I	49
4.3 Data Hasil Analisis aspek afektif tiap indikator siklus I.....	53
4.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i> dan Media Berbasis ICT Siklus II.....	55
4.5 Data Hasil Analisis aspek afektif tiap indikator siklus I.....	60
4.6 Hasil Rata-rata Pembelajaran Aspek Afektif.....	61
4.7 Hasil Rata-rata Pembelajaran Aspek Kognitif.....	62
4.8 Frekuensi Keaktifan dan Aspek Afektif Siklus I	65
4.9 Frekuensi Keaktifan dan Aspek Afektif Siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pemikiran.....	29
3.1 Bagan Proses Penelitian Tindakan Kelas	32
4.1 Histogram Batang Hasil Belajar Menggunakan Strategi <i>Role Playing</i> dan Media Berbasis ICT	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Nama Siswa Kelas XI IPA 1	79
2. Silabus Siklus I.....	80
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	83
4. Silabus Siklus II.....	102
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	105
6. Try Out Soal Siklus I.....	126
7. Kunci Jawaban Try Out Soal Siklus I	128
8. Perhitungan Validitas dan Reabilitas Siklus I.....	129
9. Hasil Uji Coba Soal Siklus I.....	130
10. Try Out Soal Siklus II.....	132
11. Kunci Jawaban Try Out Soal Siklus II.....	133
12. Perhitungan Validitas dan Reabilitas Siklus II.....	134
13. Hasil Uji Coba Soal Siklus II.....	135
14. Soal Post Tes Siklus I.....	137
15. Kunci Jawaban Post Tes Siklus I.....	139
16. Soal Post Tes Siklus II.....	140
17. Kunci Jawaban Post Tes Siklus II.....	141
18. Lembar Observasi awal.....	142
19. Daftar Penilaian Aspek Kognitif.....	145
20. Lembar Observasi Penilaian Aspek Afektif Siklus I.....	147
21. Lembar Observasi Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	153
22. Dokumentasi Penelitian.....	157

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN MEDIA BERBASIS ICT
PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SEMESTER GENAP
SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

**Ana Suryaningsih, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 77 halaman.**

ABSTRAK

Role playing (bermain peran) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Media Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan pembelajaran yang berasaskan konsep pembelajaran berbasis komputer dan multimedia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar Biologi dengan penerapan strategi *role playing* dan media berbasis ICT pada siswa kelas XI IPA 1 semester genap SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini dilaksanakan dengan pembelajaran dan diakhiri dengan post test pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, catatan lapangan, test dan dokumentasi. Analisis data dari penelitian ini adalah deskriptif kualitatif (reduksi data, penyajian data dan penarikan makna). Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I {aspek kognitif: 77,47 atau meningkat sebesar 8,1 dari nilai awal, aspek afektif: 11,29 (termasuk kategori kurang berminat)}. Rata-rata hasil belajar pada siklus II {aspek kognitif: 82,10 atau meningkat sebesar 4,63 dari siklus I; aspek afektif 16,2 (termasuk kategori berminat) atau meningkat sebesar 4,95 dari siklus I}. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *role playing* dan media berbasis ICT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA 1 semester genap SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2011/2012.

Kata kunci: *Keaktifan, Hasil belajar Biologi, Strategi Role Playing, Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology), Aspek kognitif, Aspek afektif.*